

①⑨ RÉPUBLIQUE FRANÇAISE
INSTITUT NATIONAL
DE LA PROPRIÉTÉ INDUSTRIELLE
PARIS

①① N° de publication : **2 629 731**
(à n'utiliser que pour les
commandes de reproduction)

②① N° d'enregistrement national : **88 04779**

⑤① Int Cl⁴ : A 63 F 9/10; A 63 H 5/00.

①②

DEMANDE DE BREVET D'INVENTION

A1

②② Date de dépôt : 11 avril 1988.

③③ Priorité :

④③ Date de la mise à disposition du public de la
demande : BOPI « Brevets » n° 41 du 13 octobre 1989.

⑥③ Références à d'autres documents nationaux appa-
rentés :

⑦① Demandeur(s) : *SCHMITT Georges Marcellin Gilbert.* —
FR.

⑦② Inventeur(s) : Georges Marcellin Gilbert Schmitt.

⑦③ Titulaire(s) :

⑦④ Mandataire(s) :

⑤④ Puzzle sonore.

⑤⑦ Socle très fin et résistant permettant de recevoir les
éléments du puzzle.

Puce sonore sertie dans le socle.

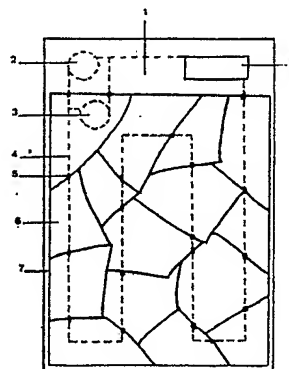
Puce sonore sertie dans un élément du puzzle.

Fil électrique sertie dans les éléments du puzzle.

Petit ergot permettant le contact entre chaque élément du
puzzle.

Léger bord permettant de contenir les éléments du puzzle.

Source électrique alimentant la puce sonore (pile ou cellule
solaire).



FR 2 629 731 - A1

D

La présente invention concerne un jeu type Puzzle sonore.

Un fil électrique (circuit imprimé) incorporé dans chaque élément du puzzle aura pour effet de mettre en contact une source électrique, pile, (cellule solaire) à une puce sonore.

- 5 Le dispositif de cette invention permet la réalisation d'un puzzle de toutes les tailles sans en limiter les éléments.

La présente invention sera mieux comprise en se référant aux figures 1-2-3-4.

Le puzzle est constitué d'un socle (1) permettant de recevoir les éléments du puzzle.

- 10 Ce socle est muni d'une puce sonore (2) reliée à une source électrique (8) par un circuit imprimé (9) .

Les éléments du puzzle (6) sont équipés d'un fil électrique ou circuit imprimé (4) au dos, qui permettra d'établir le contact entre la puce sonore (2) et la pile ou la cellule solaire (8) grâce a deux petits ergots (5) dépassant

- 15 de chaque circuit imprimé des éléments du puzzle dès que celui-ci sera reconstitué.

L'élément du puzzle (10) permet de comprendre qu'il est possible d'ajouter une puce sonore (3) fixée sur un des éléments pour les puzzles interchangeables: avantage, une puce sonore personnalisée aux motifs représentés.

- 20 Les applications sont multiples voir infinies.

Pour les jeux éducatifs, par exemple, puzzle représentant un instrument de musique: flûte à bec, flûte traversière, piano, violon, harpe, etc... une fois assemblé reproduira une mélodie avec le son de celui-ci.

- 25 Pour le tourisme, exemple: puzzle du château de Versailles, reproduisant une musique de la Cour ou un très rapide historique grâce aux puces parlantes.

Pour les entreprises: messages ou musiques publicitaires.

Pour la correspondance: format carte postale, musiques ou messages humoristiques, vœux, anniversaires, fêtes des Mères, messages personnalisés.

R E V E N D I C A T I O N S

Puzzle sonore caractérisé en ce qu'il est constitué d'un socle (1) destiné à recevoir des éléments (6) équipés au dos d'un fil électrique ou circuit imprimé (4) terminé d'ergots (5) permettant de réaliser un circuit électrique lorsque le puzzle est reconstitué, le
5 tout connecté à une alimentation (8) et déclenchant une puce sonore (2)

Puzzle selon la revendication 1 caractérisé en ce qu'il comporte une puce sonore (3) sertie sur un des éléments (10)

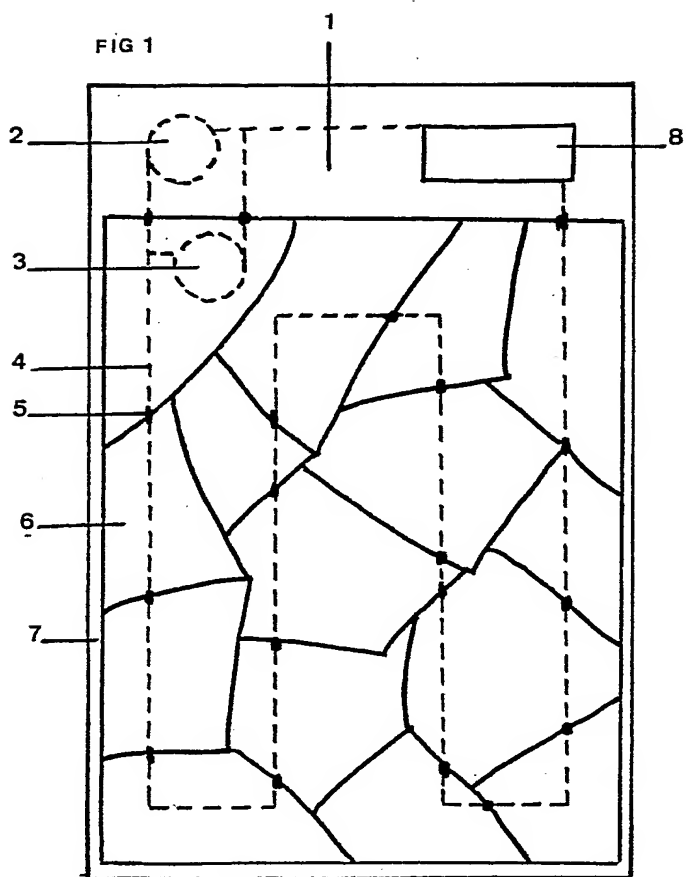


FIG 3



FIG 2

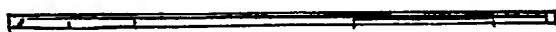


FIG 4

